

EV306628239-US  
Express Mail Label No:  
Dated: 9/22/03

Docket No.: 09868/000M896-US0  
(PATENT)

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE**

In re Patent Application of:  
Satoshi Suda, et al.

Application No.: Not Yet Assigned

Confirmation No.:

Filed: Concurrently Herewith

Art Unit: N/A

For: GAME MACHINE AND GAME PROGRAM

Examiner: Not Yet Assigned

**CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS**

MS Patent Application  
Commissioner for Patents  
P.O. Box 1450  
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

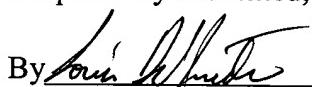
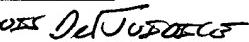
Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

Country	Application No.	Date
Japan	2002-343921	November 27, 2002

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: September 22, 2003

Respectfully submitted,

By   
Joseph R. Robinson /   
Registration No.: 33,448/47,522  
DARBY & DARBY P.C.  
P.O. Box 5257  
New York, New York 10150-5257  
(212) 527-7700  
(212) 753-6237 (Fax)  
Attorneys/Agents For Applicants

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2002年11月27日  
Date of Application:

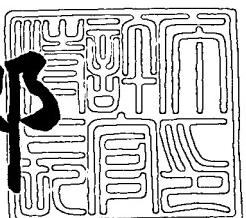
出願番号 特願2002-343921  
Application Number:  
[ST. 10/C] : [JP2002-343921]

出願人 コナミ株式会社  
Applicant(s):

2003年 7月 8日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

大田信一郎



出証番号 出証特2003-3054088

【書類名】 特許願  
【整理番号】 P1755  
【提出日】 平成14年11月27日  
【あて先】 特許庁長官殿  
【国際特許分類】 A63F 5/04  
【発明者】  
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内  
【氏名】 須田 聰  
【発明者】  
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内  
【氏名】 高橋 克  
【発明者】  
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内  
【氏名】 井上 隆明  
【発明者】  
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社  
内  
【氏名】 鈴木 孝行  
【特許出願人】  
【識別番号】 000105637  
【氏名又は名称】 コナミ株式会社  
【代理人】  
【識別番号】 100114258  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 福地 武雄

## 【手数料の表示】

【予納台帳番号】 150914

【納付金額】 21,000円

## 【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機および遊技プログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ワイルドシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、

前記停止表示された各シンボルの配列関係を認識する判定部と、

前記判定部により、少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したと判定されたとき、前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する明示機構とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ワイルドシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、

前記表示領域毎に停止表示する各シンボルを決定する停止シンボル決定部と、

前記停止シンボル決定部により決定された各シンボルの配列関係を認識する判定部と、

前記判定部により、少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したと判定されたとき、前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する明示機構とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】 前記明示機構は、前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを、成立する個々の入賞態様毎に順次表示することを特徴とする請求項1または請求項2記載の遊技機。

**【請求項4】** 前記明示機構は、少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって複数の入賞を成立させるように配列したシンボルを前記表示部において振動させることを特徴とする請求項1から請求項3記載のいずれかに記載の遊技機。

**【請求項5】** 前記明示機構は、前記共有したワイルドシンボルを、前記各入賞を成立させるように配列した他の種類のシンボルに時間間隔を置いて変化させることを特徴とする請求項1から請求項3のいずれかに記載の遊技機。

**【請求項6】** 前記明示機構は、いずれかの前記表示領域においてシンボルが変動表示されている間に、他のいずれかの前記表示領域において前記ワイルドシンボルが停止表示され、前記判定部により、そのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列すると判定されたとき、そのワイルドシンボルを振動させることを特徴とする請求項2記載の遊技機。

**【請求項7】** 前記入賞を成立させるように配列したシンボルの種類に応じて定められた配当値の倍率を選択する選択部を備え、

前記表示部は、前記選択された倍率を、前記ワイルドシンボルを表示した各表示領域内で前記ワイルドシンボルと共に表示することを特徴とする請求項1から請求項5のいずれかに記載の遊技機。

**【請求項8】** 遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ワイルドシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示、の各表示を行なう処理と、

前記表示領域毎に停止表示する各シンボルを決定する処理と、

前記決定された各シンボルの配列関係を認識する処理と、

少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列するとき、前記複数の入賞を成立させるように配列するシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読み取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴とする遊技

プログラム。

### 【発明の詳細な説明】

#### 【0001】

##### 【発明の属する技術分野】

本発明は、複数の入賞を成立させるように配列したシンボルまたはその複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する遊技機に関する。

#### 【0002】

##### 【従来の技術】

従来、ワイルドシンボルを含んだ種々のシンボルを表示領域に表示する遊技機が知られている。この遊技機は、所定のシンボルの組み合わせが入賞を成立させるように配列したとき、そのシンボルまたはそのシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する。すなわち、ワイルドシンボルは、他の種類のシンボルを代用するという特殊な役割を果たすものであるので、ワイルドシンボルを含んだシンボルが所定の配列を構成したことを明示することによって、入賞したことを遊技者に分かりやすくしている。

#### 【0003】

##### 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、少なくとも一つのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが、複数の入賞を成立させるように配列したとき、遊技者は、どのシンボルの組み合わせで入賞したのかが分かりにくくことがある。このため、遊技者にワイルドシンボルを共有するその入賞に係る配列をわかりやすく表示することが望まれている。

#### 【0004】

一方、ワイルドシンボルを共有する所定のシンボルの組み合わせにより複数の入賞が成立する場合は、一つの入賞が成立する場合よりも、遊技者は遊技価値の変化を大きく期待する場合が多い。また、従来は、ワイルドシンボルは、単に他のシンボルを代用するという機能しか有していなかったが、ワイルドシンボルに新たな機能を付加することによって、より魅力的なゲームを実現することが可能

であると考えられる。

### 【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、ワイルドシンボルを共有することによって入賞が成立したときに、入賞に係るシンボルの配列をわかりやすく表示し、遊技者の興味を搔き立て、遊技者の期待感を高めることができ遊技機を提供することを目的とする。

### 【0006】

#### 【課題を解決するための手段】

上記の目的を達成するため、本発明の遊技機は、遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ワイルドシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、前記停止表示された各シンボルの配列関係を認識する判定部と、前記判定部により、少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したと判定されたとき、前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する明示機構とを備えることを特徴としている。

### 【0007】

このように、本発明の遊技機は、少なくとも一つのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したとき、その所定の配列に係るシンボルまたはそのシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する。これにより、遊技者は、入賞の成立だけでなく、どのシンボルの組み合わせで入賞したのか、また、どの配列によって入賞したのかを、容易に認識することができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を搔き立てることができる。

### 【0008】

また、本発明の遊技機は、遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ワイルドシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化

させて表示する変動表示、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、前記表示領域毎に停止表示する各シンボルを決定する停止シンボル決定部と、前記停止シンボル決定部により決定された各シンボルの配列関係を認識する判定部と、前記判定部により、少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したと判定されたとき、前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する明示機構とを備えることを特徴としている。

#### 【0009】

このように、実際にシンボルが停止表示されたか否かにかかわらず、その停止シンボル決定部により決定された各シンボルの配列関係が、少なくとも一つのワイルドシンボルを共有することによって、複数の入賞を成立させたとき、その所定の配列に係るシンボルまたはそのシンボルに係る入賞ラインが視覚的に明示される。これにより、入賞の成立だけでなく、どのシンボルの組み合わせで入賞したのか、また、どの配列によって入賞したのかを、遊技者は容易に認識することができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を掻き立てることができる。

#### 【0010】

また、本発明の遊技機は、前記明示機構は、前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを、成立する個々の入賞態様毎に順次表示することを特徴としている。

#### 【0011】

このように、入賞ラインを、成立する個々の入賞態様毎に順次表示する。すなわち、時間差をもって1本ずつ入賞ラインを明示するのである。これにより、遊技者は、入賞ラインをすべて同時に明示するよりも、どの入賞ラインが成立しているのかをより把握し易くなる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を掻き立てることができる。

#### 【0012】

また、本発明の遊技機は、前記明示機構は、少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって複数の入賞を成立させるように配列したシンボルを前記表示部において振動させることを特徴としている。

#### 【0013】

このように、少なくとも一つのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したとき、その入賞した配列を構成するシンボルが振動する。このため、遊技者はどの入賞ラインにおいて、またはどの配列によって、入賞が成立したかを、容易に認識することができる。すなわち、遊技者は、入賞の状態を容易に把握することができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を搔き立てることができる。

#### 【0014】

また、本発明の遊技機は、前記明示機構は、前記共有したワイルドシンボルを、前記各入賞を成立させるように配列した他の種類のシンボルに一定の時間間隔をおいて変化させることを特徴としている。

#### 【0015】

このように、複数の入賞を成立させる配列が共有するワイルドシンボルを、入賞に係る配列を構成する他の種類のシンボルに一定の時間間隔をおいて変化させて、遊技者は、入賞の成立と共に、どのシンボルの組み合わせで入賞したのかを、容易に認識することができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を搔き立てることができる。

#### 【0016】

また、本発明の遊技機は、前記明示機構は、いずれかの前記表示領域においてシンボルが変動表示されている間に、他のいずれかの前記表示領域において前記ワイルドシンボルが停止表示され、前記判定部により、そのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列すると判定されたとき、そのワイルドシンボルを振動させることを特徴としている。

#### 【0017】

このように、いずれかの表示領域においてシンボルが変動表示されている間に

、他の表示領域においてワイルドシンボルが停止表示され、そのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列すると判定されたとき、そのワイルドシンボルを振動させる。これにより、遊技者は、ワイルドシンボルが入賞を成立させている複数のシンボルの配列に含まれることを、容易に認識することができる。そして、遊技者は、全リールが停止する前に入賞を把握することができるので、その入賞がどのようなシンボルの組み合わせにより成立しているのかについて期待するようになる。その結果、遊技者のゲーム結果に対する期待感を高めることができる。

#### 【0018】

また、本発明の遊技機は、前記入賞を成立させるように配列したシンボルの種類に応じて定められた配当値の倍率を選択する選択部を備え、前記表示部は、前記選択された倍率を、前記ワイルドシンボルを表示した各表示領域内で前記ワイルドシンボルと共に表示することを特徴としている。

#### 【0019】

このように、入賞を成立させるように配列したシンボルの種類に応じて配当値の倍率を選択し、選択した倍率をワイルドシンボルと共に表示するので、遊技者は入賞に係る配当値がどうなるのかについて期待するようになる。その結果、遊技者のゲーム結果に対する期待感を高めることができる。

#### 【0020】

また、本発明の遊技プログラムは、遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ワイルドシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示、の各表示を行なう処理と、前記表示領域毎に停止表示する各シンボルを決定する処理と、前記決定された各シンボルの配列関係を認識する処理と、少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列するとき、前記複数の入賞を成立させるように配列するシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読み取り、実行可能にコマンド化させる

たことを特徴としている。

### 【0021】

このように、実際にシンボルが停止表示されたか否かにかかわらず、その停止シンボル決定部により決定された各シンボルの配列関係が、少なくとも一つのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させたとき、その所定の配列に係るシンボルまたはそのシンボルに係る入賞ラインが視覚的に明示される。これにより、遊技者は、入賞の成立だけでなく、どのシンボルの組み合わせで入賞したのか、また、どの配列によって入賞したのかを、容易に認識することができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を掻き立てることができる。

### 【0022】

#### 【発明の実施の形態】

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。本実施の形態に係る遊技機は、少なくとも一つのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したと判定されたとき、そのシンボルまたはそのシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する。ワイルドシンボルとは、特定の複数種類のシンボルを代用することができるシンボルである。所定のシンボルの組み合わせの中の一つのシンボルがワイルドシンボルに置き換わっても、同じ入賞が成立するのである。入賞ラインとは、所定のシンボルの組み合わせがその上に配列したときに入賞が成立するラインである。ワイルドシンボルの共有により複数の入賞が成立する配列とは、複数の入賞ラインが交差する、または複数の入賞に係る配列が重複する表示領域にワイルドシンボルが停止表示され、その交差する入賞ライン、または入賞に係る配列において所定のシンボルの組み合わせが成立している配列である。この入賞に係るシンボルの組み合わせが成立する場合、交差または重複する表示領域に停止したワイルドシンボルは、一つの入賞を成立させる配列の一部を構成すると共に、別の入賞を成立させる配列の一部をも構成している。

### 【0023】

本実施の形態では、図6に示すように第1リール上段61第2リール上段62

第3リール中段63の配列、および第1リール中段64第2リール下段65第3リール中段63第4リール上段66第5リール中段67の配列に入賞に係る配列が設定されている。また、図5から図8に示すように、第3リール中段63において刻々とその表示が変化するシンボル81、82、83、84をワイルドシンボルとする。図6に示すように、このワイルドシンボルには、配当値の倍率を変化させて表示する機能が与えられている。

#### 【0024】

このように、ワイルドシンボルを含む複数種類のシンボルを変動表示し、内部抽選の結果に基づいて、変動表示している前記シンボルを停止表示することによって、物理的なリール、およびビデオリールを有する遊技機に対して本発明を適用することができる。

#### 【0025】

また、本発明は、シンボルを表示することができるすべての装置（ゲームを行なう装置）に適用可能である。ここでは、複数種類のシンボルを列方向（行方向であってもよい）に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止表示することができる遊技機を例にとって説明する。シンボルを変動表示する部分には、機械的な回胴（リール）を用いてもよいし、液晶画面等に画像としてシンボルを変動表示するビデオリールを用いてもよい。また、スロットマシンのように、遊技者が自らの意思でストップボタンを操作して各回胴（リール）の停止タイミングおよび停止順序を決めることができる遊技機だけでなく、パチンコ遊技機のように、遊技者の意志とは関係なく各リールが自動的に順次停止する遊技機にも適用可能である。また、本実施の形態では、遊技用有価物として、メダルを例にとって説明するが、本発明は、これに限定する趣旨ではなく、パチンコ玉その他の遊技価値を与える得るすべての媒体が該当する。

#### 【0026】

図1において、遊技機1は、筐体2と、この筐体2の前面に開閉自在に取り付けられる前面パネル3とから構成される。前面パネル3の背後には、液晶パネルまたはCRT（Cathode-Ray Tube）により構成され、例えば5列にシンボルを表示するシンボル表示部7が設けられている。本実施の形態では

、ビデオリール方式を探っており、プログラムを実行させることによって、シンボル表示部7には5つのリールが表示される。

### 【0027】

すなわち、図4に示すように、シンボル表示部7は、列方向（遊技機の上下方向）にシンボルを変動表示および停止表示させるリールを5つ有している。具体的には、第1リール71、第2リール72、第3リール73、第4リール74、そして第5リール75である。各リールによって種々のシンボルを変動表示または停止表示することが可能である。

### 【0028】

シンボル表示部7は、ワイルドシンボルおよびその他の各種のシンボルを含んでいる。そして、上記のように、複数種類のシンボルを列方向に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止表示する。

### 【0029】

ここで、少なくとも一つのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したと判定されたとき、遊技者は、どのシンボルのどの配列による組み合わせで入賞したのか、気づかぬことがある。本実施の形態では、第1リール上段61第2リール上段62第3リール中段63に「蟻」のシンボル85の組み合わせが成立し、第1リール中段64第2リール下段65第3リール中段63第4リール上段66第5リール中段67に「モグラ」のシンボルの組み合わせが成立した場合を示す。この場合、第3リール中段63のワイルドシンボルが一方では蟻のシンボル85に代用されており、他方ではモグラのシンボル86に代用されている。このように、ワイルドシンボルを共有する配列により、複数の入賞が成立したとき、入賞に係るシンボルが異なった重複する配列上に表示され、ワイルドシンボルが複数の異なるシンボルの役割を果たすため、どのシンボルの組み合わせで、どの配列によって、どの配列によって入賞したのかを認識し難い。本実施の形態では、図5に示すように入賞の判定後、各シンボルに、入賞の配列を構成した場合には、振動する機能を付与している。これにより、遊技者は、入賞のシンボルの組み合わせおよび配列を容易に認識できる。これにより、遊技者の興味を本ゲームに引き付け、

その後の遊技価値の変動等について期待感を高めさせることができる。

### 【0030】

また、筐体2の前面にはメダル投入口10と、投入したメダルが詰まった等の場合に、メダルを返却するメダル返却ボタン10aとが設けられている。スタートレバー11は、シンボル表示部7の回転表示（変動表示）を開始させる操作を行なうレバーである。

### 【0031】

この遊技機1によるゲームは、遊技者がBET操作によって有効な入賞ラインを特定することによって開始される。入賞ラインは、例えば、横中央ライン、横上下ライン、および斜めラインなど複数の設定が可能となっている。また、BET操作は、後述するメダル投入口10にメダルを投入するか、または貯留メダル投入ボタン21によって貯留しているメダルをBETすることによって行われる。また、これらのBET操作を併用することによってもBETは可能となっている。

### 【0032】

なお、上記のように、入賞ラインがゲーム開始時に予め設定される場合だけでなく、所定のシンボルの配列により、入賞が判断されてもよい。例えば、3つのボーナスシンボルが、シンボル表示部7におけるいずれかの3つの領域に表示されたときにボーナスゲームに入賞させるような場合である。このように、入賞ラインに関わらず、所定のシンボルの配列に基づき入賞が判断される場合には、予め入賞ラインが一定のものに設定される場合に比べ、入賞成立の自由度を高め、さらに遊技者の期待感を高めることができる。

### 【0033】

遊技者によるBET操作によって入賞ラインが特定され、スタートレバー11が操作されると、シンボル表示部7がシンボルを変動表示させる。そして、予め定められた時間が経過すると、シンボル表示部7は、順次変動表示しているシンボルを停止表示する。停止順序は、例えば、シンボル表示部7に向かって左から順に停止する。停止の際には、例えば、0.5秒の時間間隔をもって停止する。この停止時にいずれかの入賞ライン上に所定のシンボルの組み合わせが表示され

ると、そのシンボルの組み合わせに応じた入賞が得られる。

#### 【0034】

また、前面パネル3の下方には、メダル払い出し口15とメダル受皿16とが設けられ、前面パネル3の上方には、ゲームの演出のために駆動する遊技演出表示器17が設けられている。遊技演出表示器17は、例えば、LCD（Liquid Crystal Device）または各種ランプ類から構成される。本実施の形態では、LCDを採用した例を示す。また、前面パネル3の上方には、ボーナスゲーム表示器18が設けられている。ボーナスゲーム表示器18は、LED（Light Emitting Diode）で構成され、遊技者に高い遊技価値を付与するボーナス賞の当選または入賞、ゲームの演出、エラー発生時を表示する。スピーカ19は、音声案内、音楽、効果音等を発生させる。なお、ボーナス賞に入賞すると、例えば、勝率が1/3になるような、遊技者に有利なゲーム展開となる。

#### 【0035】

前面パネル3に設けられた複数のランプ20は、点灯、消灯、または点滅することによって、メダル投入枚数（またはBETされたクレジット数）に応じて有効化された入賞ラインの表示、入賞の表示などのゲームに関する表示を行なう。また、貯留メダル投入ボタン21は、図示しないメダル貯留装置に貯留（クレジット）されているメダルを所定の枚数だけ使用するボタンであり、貯留メダル投入ボタン22は、図示しないメダル貯留装置に貯留されているメダルを最大規定枚数使用するためのボタンである。メダル貯留枚数表示部23は、図示しないメダル貯留装置に貯留されているメダルの枚数を表示する。入賞回数表示部24は、ボーナス賞の入賞の際に入賞回数や残り回数などを表示する。メダル払い出し枚数表示部25は、メダル払い出し枚数などを表示する。メダル貯留枚数表示部23、入賞回数表示部24およびメダル払い出し枚数表示部25は、例えば、LEDで構成されている。精算ボタン26は、貯留されているメダルの精算を行ない、施錠装置27は、回す方向によって、ドアの解錠を行なう。ラベル28には、遊技機1の形式やメーカー名などが記載される。

#### 【0036】

図2は、本実施の形態に係る遊技機の電気的構成を示す図である。図2に示すように、遊技機1は、電気的にメイン基板Aとサブ基板Bとから構成される。メイン基板Aにおいて、CPU30は、ROM31およびRAM32を備え、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM31には、遊技機1の動作を制御する制御プログラムの他、賞群の事前決定（内部抽選）を行なうために使用する賞群抽選テーブルなどが格納されている。これらのCPU30、ROM31およびRAM32は、判定部および選択部を構成する。

### 【0037】

また、CPU30には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路33と、一定の乱数を発生させる乱数発生回路34とが接続されている。CPU30、ROM31、RAM32、および乱数発生回路34は停止シンボル決定部を構成する。CPU30から送出される制御信号は、出力ポート35を介して、メダルの払い出しを行なうメダル払い出し装置36と、シンボル表示部7を制御する表示部制御回路37とに出力される。シンボル表示部7および表示部制御回路37は、表示部を構成し、CPU30、ROM31、RAM32、シンボル表示部7および表示部制御回路37は明示機構を構成する。

### 【0038】

また、メダルの適否を判別するメダル判別装置38、払い出すメダル数をカウントする払い出しメダルカウンタ40、およびリールの回転を開始させるスタートレバー41から出力された信号は、入力ポート43を介してCPU30に入力される。CPU30から出力される信号は、サブ基板Bへの信号送出タイミングを制御する送出タイミング制御回路45からの制御を受けて、データ送出回路46を介してサブ基板Bへ出力される。

### 【0039】

サブ基板Bでは、データ送出回路46から出力された信号はデータ入力回路47に入力される。データ入力回路47に入力された信号は、CPU48で処理される。CPU48には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路49と、各種プログラムおよび画像データが記録されたROM50と、RAM51とが接続されている。画像に関するデータは、CPU48から画像処理等を行なう表

示回路52を介して液晶表示器53に出力される。液晶表示器53では、文字、静止画、動画等が表示される。また、音声に関するデータは、CPU48から音声処理等を行なうサウンドLSI54を介してアンプ回路56に出力される。サウンドLSI54は、音声ROM55から必要な音声データを抽出して音声データの処理を行なう。アンプ回路56で増幅等の処理を受けた音声データは、音声の調整を行なう音声調整回路57を介してスピーカ58に出力される。

#### 【0040】

次に、以上のように構成された本実施の形態に係る遊技機の動作について説明する。図3は、本実施の形態に係る遊技機の特徴的な動作を示すフローチャートである。また、図4から図8は、シンボル表示部における表示例を示す図である。

#### 【0041】

まず、遊技者の入力により、通常のゲーム開始操作が行われる（ステップS1）。ここでは、上記のように遊技者によるBET操作によって入賞ラインが特定され、スタートレバー11が操作される。

#### 【0042】

なお、上記のように、入賞ラインがゲーム開始時に予め設定される場合だけでなく、所定のシンボルの配列により、入賞が判断されてもよい。所定のシンボルの配列に基づき入賞が判断される場合には、予め入賞ラインが一定のものに設定される場合に比べ、入賞成立の自由度を高め、さらに遊技者の期待感を高めることができる。

#### 【0043】

次に、第1から第5リールにおけるリール帯の停止番号用の乱数値を取得し（ステップS2）、第1から第5リールの回転が開始される（ステップS3）。このとき、表示部は図4のように、各リールの表示領域においてシンボルが回転し、変動している様子を表示する。回転の方向は、上から下でもよいし、下から上でもよい。なお、列方向だけでなく、行方向にリールを設け、左から右、または右から左に回転させてもよい。

#### 【0044】

次に、第1から第5リールの回転を順次停止させる（ステップS4）。ここでは、第1リールから第5リールへ向けて所定の時間間隔をもって順次停止することとする。時間間隔は、例えば、0.5秒とすることができます。本実施の形態では、図5に示されるように、ワイルドシンボルが第3リール中段63に停止表示され、第1リール上段61、第2リール上段62に蟻が描かれたシンボル85が停止表示され、第1リール中段64、第2リール下段65、第4リール上段66、第5リール中段67にモグラが描かれたシンボル86が停止表示されている。次に、通常のゲームの入賞判定およびワイルドシンボルを共有する複数の組み合わせによる入賞判定を行なう（ステップS3）。

#### 【0045】

この判断の結果、図5に示されるように、第1リール上段61、第2リール上段62、第3リール中段63の入賞ラインおよび第1リール中段64、第2リール下段65、第3リール中段63、第4リール上段66、第5リール中段67の入賞ラインにおいても入賞が成立している。このようにワイルドシンボルを共有する複数の組み合わせにより、入賞が成立したときは、ワイルドシンボルおよび入賞に係るシンボルまたはそのシンボルに係る入賞ラインをアニメーションで視覚的に明示する（ステップS6）。例えば、図5に示すように、入賞を成立させるように配列したシンボルを振動させる。また、ワイルドシンボル81についても、穴から「ワイルド！」という叫び声が聞こえてくる様子を表示する。ここで、実際にスピーカから「ワイルド！」という音声データを出力しても良い。これにより、遊技者は、ワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したこと、特定のワイルドシンボルが複数の入賞成立において共有されていること、および特定のシンボルの組み合わせにより構成される特定の配列で入賞したことを容易に認識することができ、遊技者の興味を本ゲームに引き付けることが可能となる。

#### 【0046】

また、上記のようにワイルドシンボルをその配列に含んで入賞が成立したシンボルまたはそのシンボルに係る入賞ラインをアニメーションによりシンボルを振動させるという方法以外の方法により、視覚的に明示してもよい。例えば、シン

ボルの形状、模様、色彩、またはこれらの結合を変化させることもできる。これにより、遊技者は入賞の成立について、共有されるワイルドシンボル、入賞を成立させる配列を構成するシンボル、およびそのシンボルの配列を認識することができる。

#### 【0047】

次に、ワイルドシンボルによる配当値の倍率抽選アニメーションが表示され（ステップS7）、配当値の倍率用の乱数値が取得される（ステップS8）。図6の第3リール中段63に示すように、配当値の倍率を選択し、ワイルドシンボルにより倍率表示のアニメーションが表示される（ステップS9）。本実施の形態では、図5に示すワイルドシンボルである「穴」から、図6に示すように、シンボル82において、「他のモグラと異なる描き方をしたモグラ（例えば、おばさん風のモグラ）」が倍率を示す札をもって顔を出すアニメーションを行なう。このアニメーションにより配当値の倍率を表示し、配当値が変化したことを探している。これは、ワイルドシンボルの穴からモグラが飛び出してくるところを、時間的連続性をもったアニメーションで表示したものである。

#### 【0048】

図6においては、配当値の倍率として2倍が選択されているが、配当値の倍率用に取得される乱数値により、3倍、4倍等に変化させることができる。これにより、遊技者はどのような倍率になるかについて、期待感を持つようになる。倍率が決定すると、予め決定している配当値に、その倍率を乗じたメダルの払い出しが行われる。

#### 【0049】

上記の説明では、ワイルドシンボル82は「おばさん風のモグラ」が描かれたアニメーションのシンボルのみにより説明したが、外観が異なる表示を用いてもよく、また、特にアニメーションで表示されなくてもよい。したがって、ビデオリールを有する遊技機だけでなく、物理的なリールを有する遊技機にも、本発明は適用可能である。

#### 【0050】

また、ワイルドシンボルに表示される配当値の表示は、ワイルドシンボ

ルが表示される表示領域内に限らず、それ以外の領域にまで及んで表示することもできる。例えば、配当値の倍率を強調するために、ワイルドシンボルの表示されたリールの表示領域を超えて、拡大して表示することができる。これにより、遊技者は配当値の倍率の変化をさらに容易に認識することができ、ゲームに対する興味を搔き立てられることとなる。

#### 【0051】

また、入賞したシンボルの組み合わせをさらに分かりやすくするために、表示を変化させる。すなわち、図7、および図8に示すように、ワイルドシンボルを蟻のシンボル83とモグラのシンボル84の表示に交互に変化させて、蟻のシンボルによって入賞となっていること、およびモグラのシンボルによって入賞となっていることをそれぞれ示すと共に配当値の倍率を表示し、配当値の倍率が変化したことを明示している。これにより、遊技者は、入賞に係る複数のシンボルの組み合わせを容易に認識することができるようになる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を高めることができる。

#### 【0052】

一方、ステップS5において、ワイルドシンボルを共有する複数の組み合わせによる入賞が成立しなかったときは、そのままステップS10に移行する。

#### 【0053】

ゲームの結果が表示され（ステップS10）、入賞があれば、メダル貯留枚数（クレジット）が加算される（ステップS11）。そして、ゲーム開始待機状態へリターンする。

#### 【0054】

なお、本発明は、上記のようなリールを用いた遊技機のみならず、トランプのカードの画面を表示させながら、ポーカーやブラックジャックなどのゲームを行なう遊技機にも適用できる。また、bingoゲームを行なう遊技機にも本発明を適用することが可能である。

#### 【0055】

なお、上記の説明では、各シンボルの配列関係を判定部が認識するのは、シンボルが停止表示された後であるが、シンボルの変動表示、停止表示に対し時間的

前後を問わず、独立して表示領域毎に停止表示する各シンボルを決定して配列関係を認識し、入賞を判定してもよい。

#### 【0056】

これにより、シンボルが停止表示される前に配列関係から入賞の成立を判定する形式を採用する遊技機にも、本発明は適用可能となり、そのような遊技機においても、遊技者はワイルドシンボルを共有する複数の入賞の成立を認識することが容易になる。

#### 【0057】

また、シンボルの停止表示と独立してその配列を決定し、入賞の判定を行なうように構成された遊技機では、先にワイルドシンボルが停止表示され、他のシンボルが未だ変動表示の状態にある時に、ワイルドシンボルを共有する複数の組み合わせによる入賞が成立したと判定部により判断された場合に、その共有に係るワイルドシンボルを振動させ、予め遊技者に入賞を知らせることもできる。例えば、すべてのリールが回転を開始し、所定のタイミングで順次各リールを停止させていくとする。そして、まず、第1リール71のみが停止したとする。このとき、他のリールはまだ回転中である。第1リール71の表示領域内にワイルドシンボルが停止表示され、そのワイルドシンボルが複数の入賞を成立させる配列において共有された場合、第1リール71におけるワイルドシンボルを振動させるのである。

#### 【0058】

このように、ワイルドシンボルを含む第1リール71が先に停止表示され、他のリールが変動表示にある時に、そのワイルドシンボルが複数の入賞に関わると判定された場合、そのワイルドシンボルが振動する。これにより、シンボルの変動表示中に遊技者の入賞への期待感を高めることができる。

#### 【0059】

さらに、複数の入賞を成立させるように配列したシンボル、または複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを、成立する個々の入賞態様毎に順次表示しても良い。

#### 【0060】

このように、入賞ラインを、成立する個々の入賞態様毎に順次表示する。すなわち、時間差をもって1本ずつ入賞ラインを明示するのである。これにより、遊技者は、入賞ラインをすべて同時に明示するよりも、どの入賞ラインが成立しているのかをより把握し易くなる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を掻き立てることができる。

### 【0061】

上記のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータに制御プログラムを実行させることにより行なわれる。すなわち、この制御プログラムは、遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ワイルドシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示、の各表示を行なう処理と、前記表示領域毎に停止表示する各シンボルを決定する処理と、前記決定された各シンボルの配列関係を認識する処理と、少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列するとき、前記複数の入賞を成立させるように配列するシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読み取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴としている。

### 【0062】

このように、実際にシンボルが停止表示されたか否かにかかわらず、その停止シンボル決定部により決定された各シンボルの配列関係が、少なくとも一つのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させたとき、その所定の配列に係るシンボルまたはそのシンボルに係る入賞ラインが視覚的に明示される。これにより、遊技者は、入賞の成立だけでなく、どのシンボルの組み合わせで入賞したのか、また、どの配列によって入賞したのかを、容易に認識することができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を掻き立てることができる。

### 【0063】

上記のプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で

入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

#### 【0064】

なお、以上説明した以外に、入賞に係るシンボルを視覚的に明示する手法としては、①ワイルドシンボルを共有するシンボルを、アニメーションさせる手法、②ワイルドシンボルを共有するシンボルはアニメーションせずに、共有しないシンボルを目立たなくさせる手法（例えば、バックライトの消灯、減光などによる）、③ワイルドシンボルを共有するシンボルはアニメーションさせないが、そのシンボルを目立たせる為のアニメーションを行なう手法（例えば、ワイルドシンボルを共有するシンボルの周りを、光り輝く星の絵柄でアニメーションを行なう）などが考えられる。また、その他、アニメーションやシンボルのデザイン変化、例えば、シンボルのフェードイン、フェードアウト、拡大・縮小、回転、などを行っても良い。

#### 【0065】

さらに、入賞ラインを視覚的に明示する手法としては、①入賞ラインのラインタグをアニメーションさせる、②入賞ラインのラインタグの色を変える、③入賞ラインのラインタグ上にWith Wildと表示する、などが考えられる。

#### 【0066】

##### 【発明の効果】

以上説明したように、本発明の遊技機は、遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ワイルドシンボルを含む種々のシンボ

ルに絶えず変化させて表示する変動表示、前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、前記停止表示された各シンボルの配列関係を認識する判定部と、前記判定部により、少なくとも一つの前記ワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したと判定されたとき、前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルまたは前記複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する明示機構とを備えることを特徴としている。

### 【0067】

このように、本発明の遊技機は、少なくとも一つのワイルドシンボルを共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したとき、その所定の配列に係るシンボルまたはそのシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する。これにより、遊技者は、入賞の成立だけでなく、どのシンボルの組み合わせで入賞したのか、また、どの配列によって入賞したのかを、容易に認識することができる。その結果、遊技者のゲームに対する興味を掻き立てることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【図1】

本実施の形態に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

##### 【図2】

本実施の形態に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。

##### 【図3】

本実施の形態に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

##### 【図4】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

##### 【図5】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

##### 【図6】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

**【図7】**

シンボル表示部の表示例を示す図である。

**【図8】**

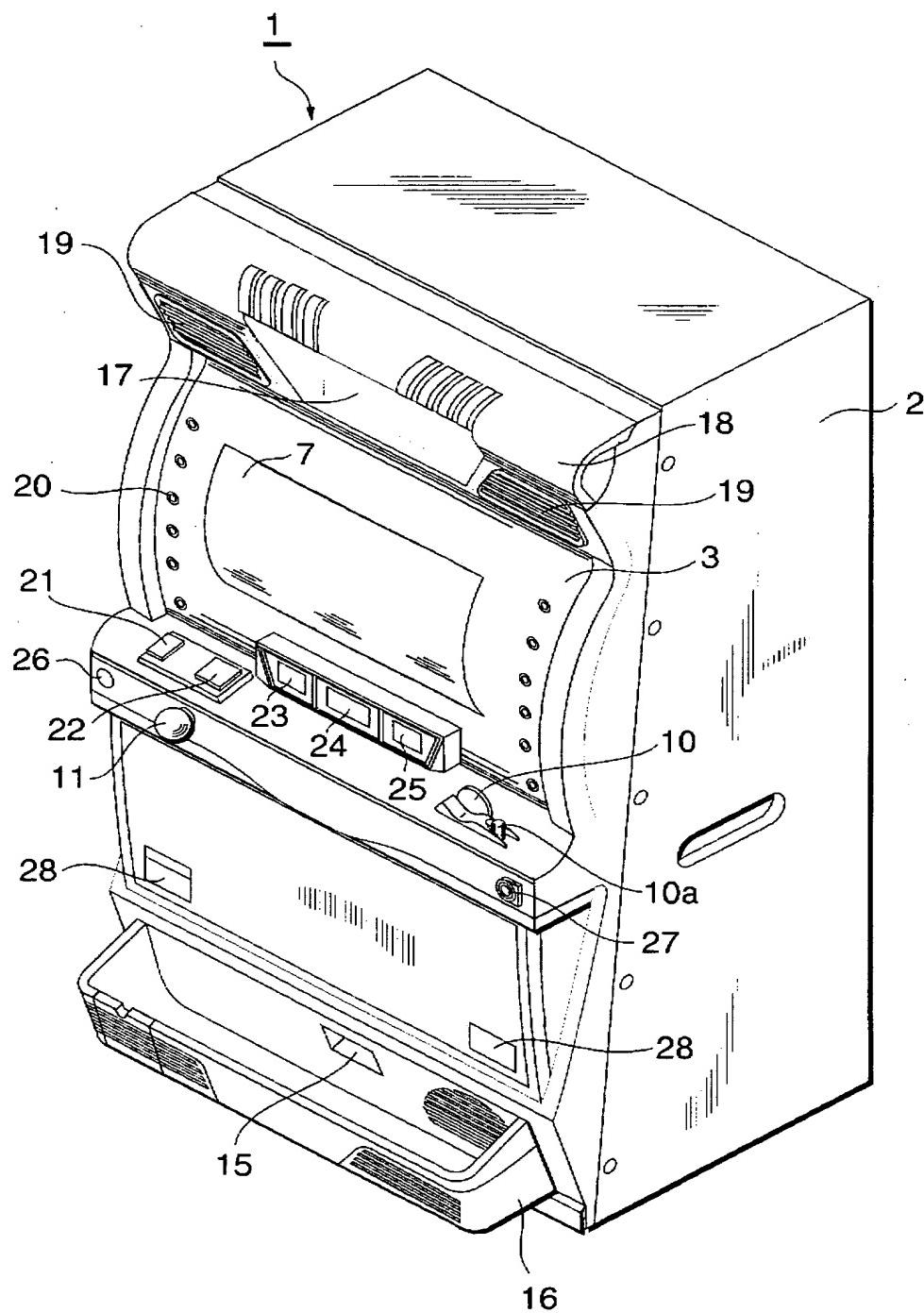
シンボル表示部の表示例を示す図である。

**【符号の説明】**

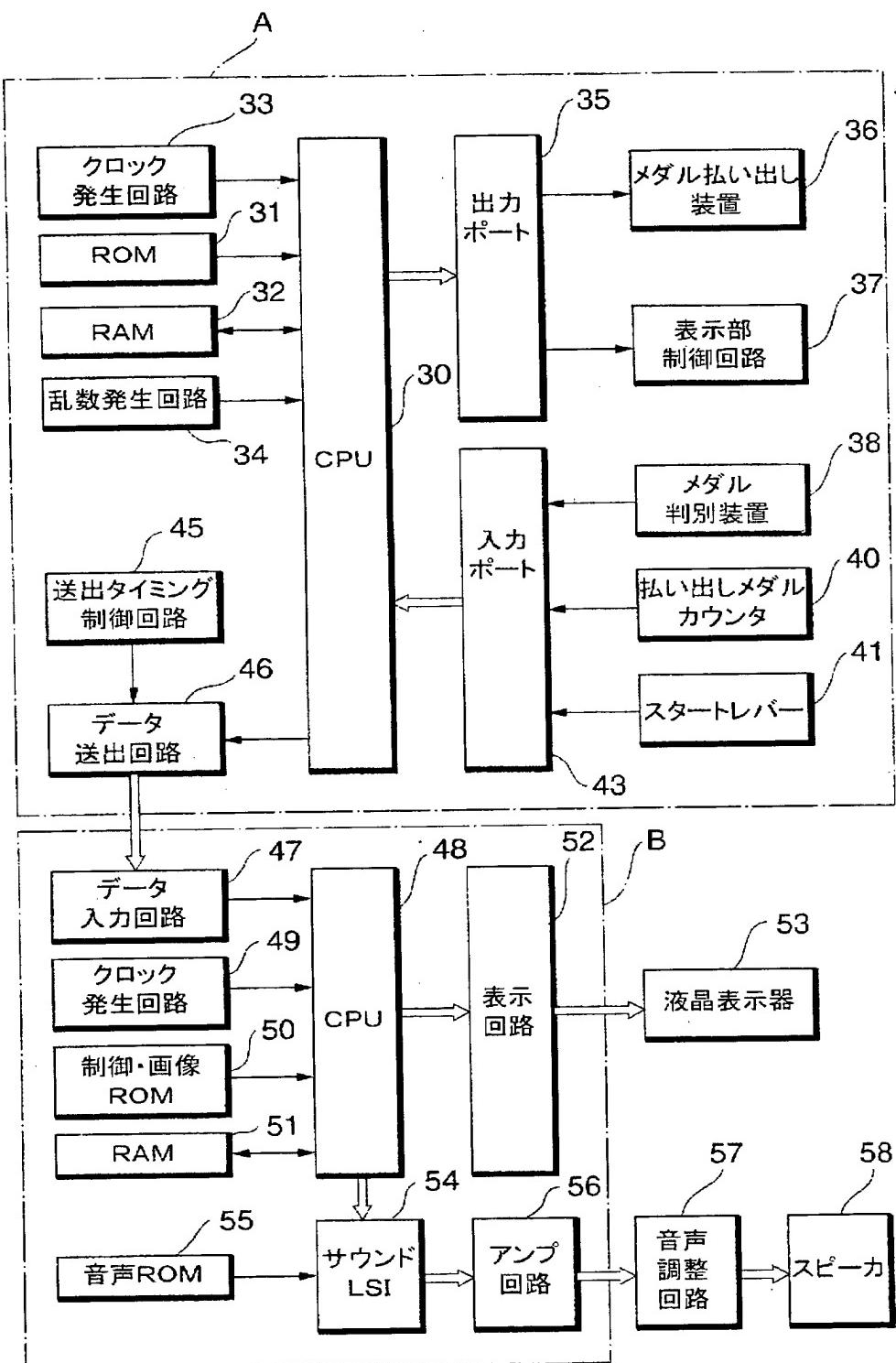
1…遊技機、2…筐体、3…前面パネル、7…シンボル表示部、30…C P U  
、31…R O M、32…R A M、37…表示部制御回路、61…第1リール上段  
、62…第2リール上段、63…第3リール中段、64…第1リール中段、65  
…第2リール下段、66…第4リール上段、67…第5リール中段、71…第1  
リール、72…第2リール、73…第3リール、74…第4リール、75…第5  
リール、81…ワイルドシンボル、82…ワイルドシンボル、83…ワイルドシ  
ンボル、84…ワイルドシンボル、85…蟻のシンボル、86…モグラのシンボ  
ル

【書類名】 図面

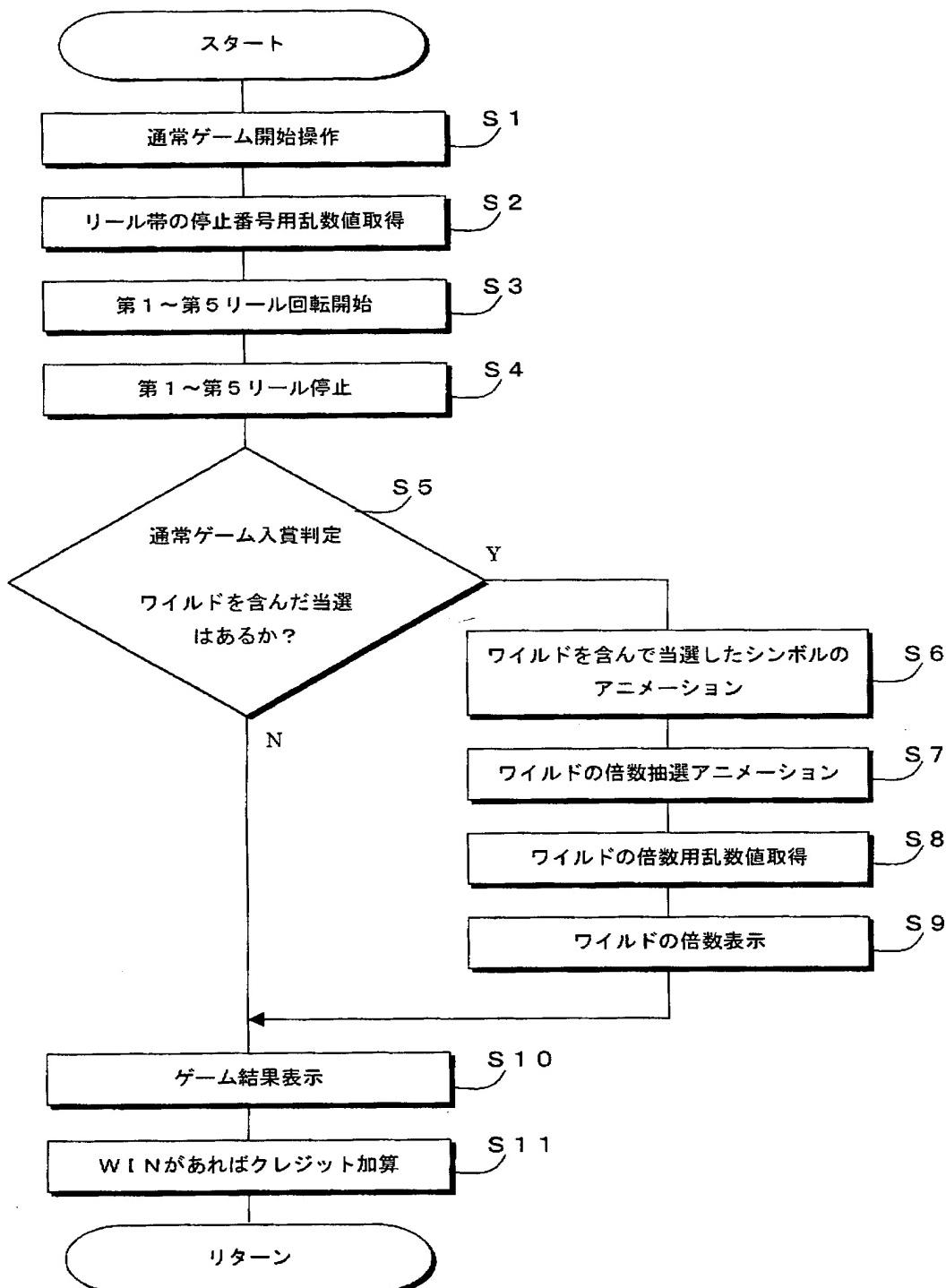
【図 1】



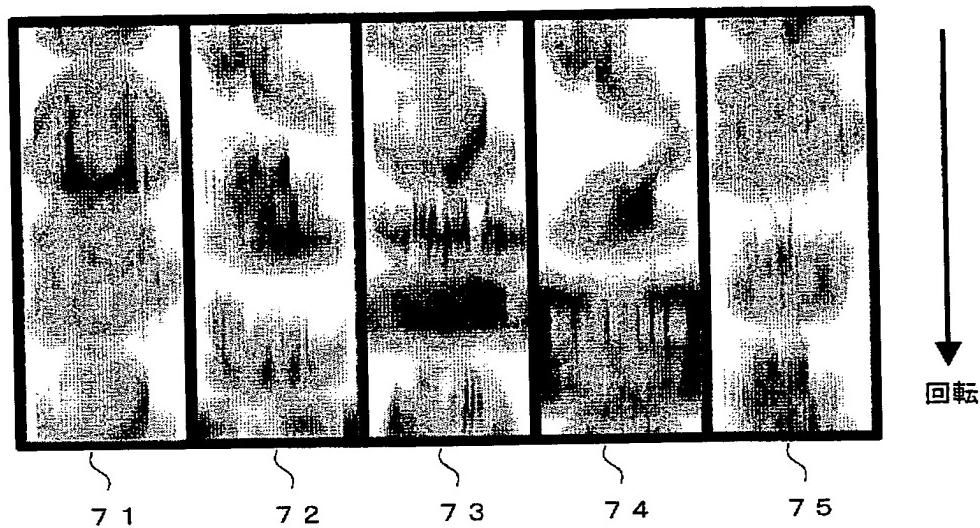
【図2】



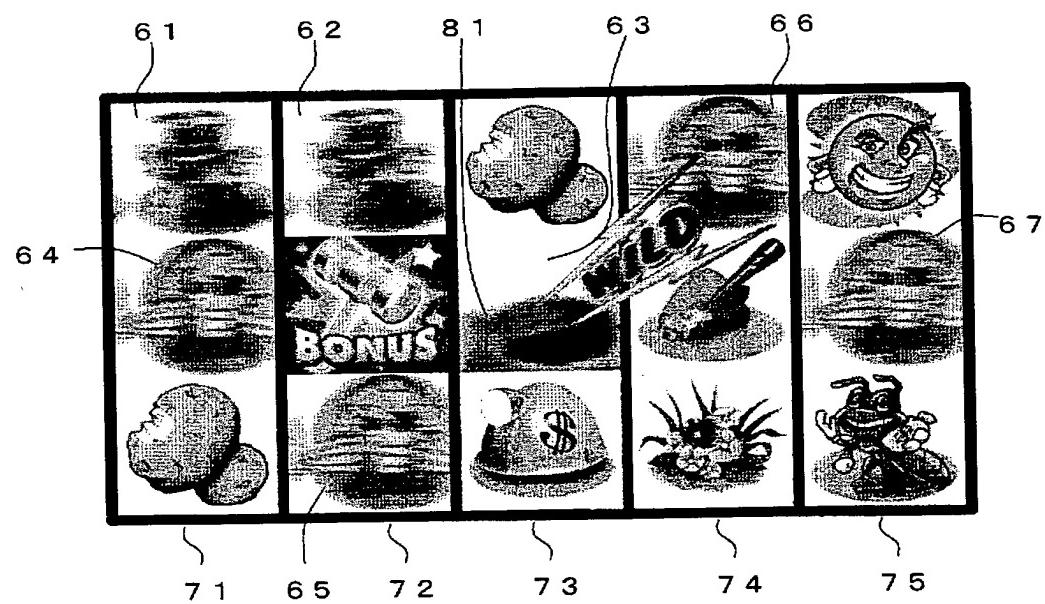
【図3】



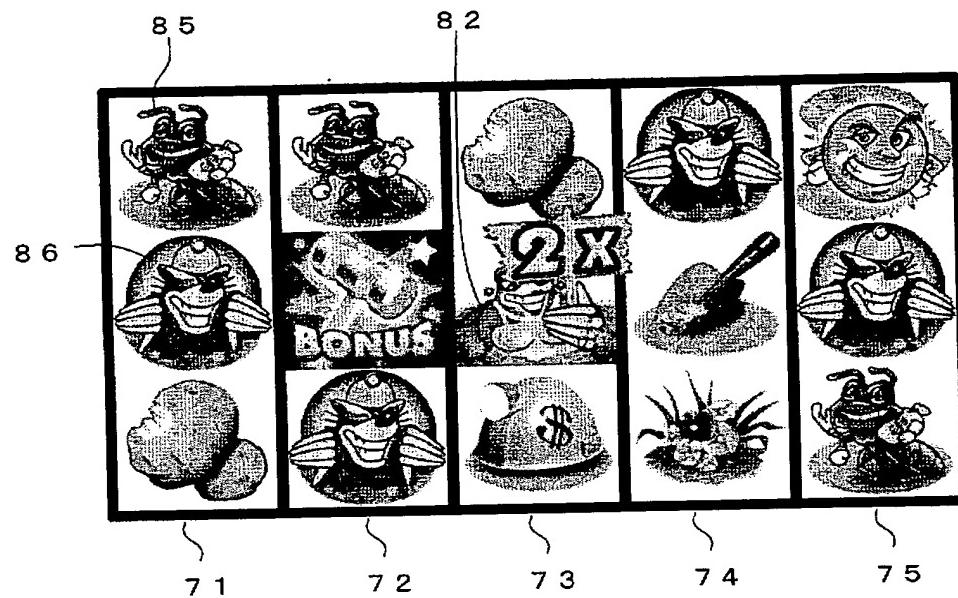
【図4】



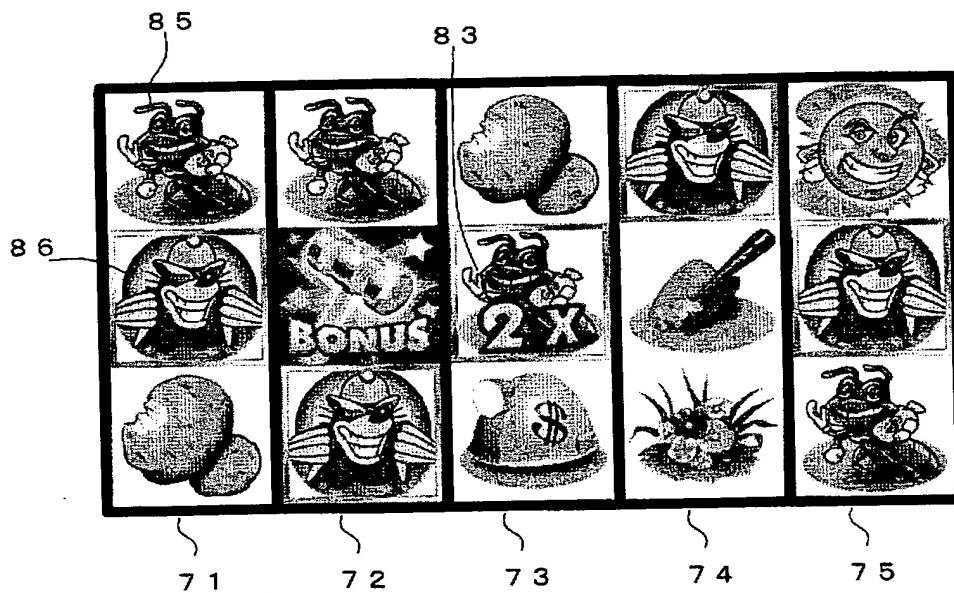
【図5】



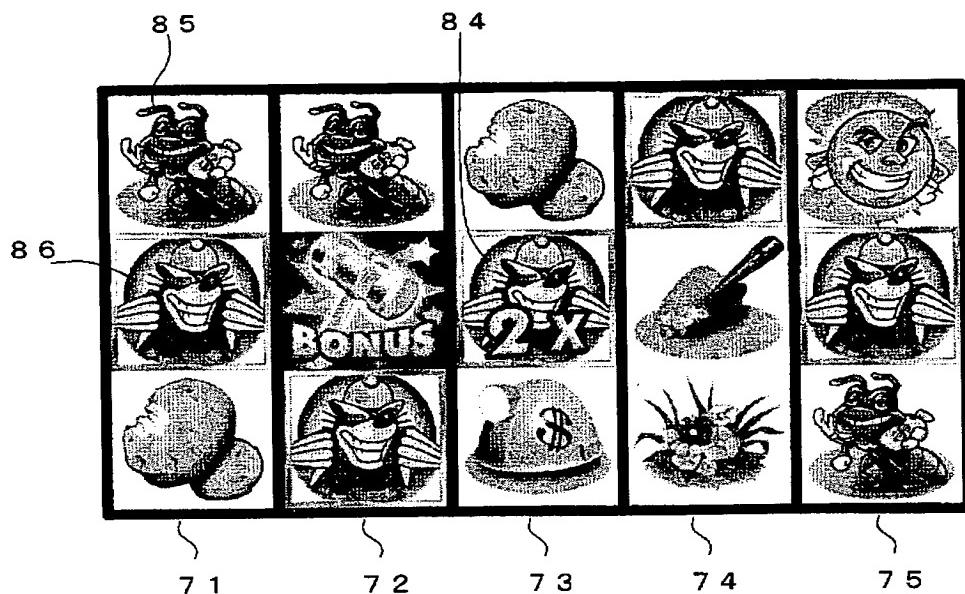
【図 6】



【図 7】



【図8】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技者の興味を掻き立て、遊技者の期待感を高めること。

【解決手段】 遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ワイルドシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、および、その変動表示しているシンボルを各表示領域で再び停止して表示する停止表示を行い、停止表示された各シンボルの配列関係を認識した結果、少なくとも一つのワイルドシンボル（81）を共有することによって、所定のシンボルの組み合わせが複数の入賞を成立させるように配列したとき、複数の入賞を成立させるように配列したシンボルまたは複数の入賞を成立させるように配列したシンボルに係る入賞ラインを視覚的に明示する。

【選択図】 図5

特願 2002-343921

出願人履歴情報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日 2002年 8月26日  
[変更理由] 住所変更  
住 所 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号  
氏 名 コナミ株式会社